

ANALISIS PENGGUNAN METODE GAMIFIKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Muhammad Azman¹, Afakhrul Masub Bakhtiar²

¹PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Gresik

²PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Gresik

¹azman.bwn@gmail.com, ²afakh@umg.ac.id.

ABSTRACT

Amification in instruction is picking up notoriety as a strategy to extend understudy engagement and inspiration. The concept includes the application of diversion components, such as focuses, levels, and identifications, into a learning setting to form a more interactive and locks in involvement. Inquire about appears that gamification includes a positive affect on students' inborn inspiration and comprehension of learning materials. Integrator gamification plan, which takes into consideration learning objectives and understudy characteristics, is basic to its successful execution. Whereas gamification offers numerous benefits, challenges in its usage, such as contrasts in understudy reactions to diversion components, too ought to be tended to. This inquire about strategy employments a writing survey to look at thinks about on the usage of gamification, highlighting the significance of suitable plan and a deep understanding of the brain research of inspiration. In conclusion, gamification can be an inventive and viable approach to expanding understudy inspiration to memorize, but requires continuous assessment and alteration in arrange to attain the generally instructive objectives. Assist ponders in different rudimentary instruction settings are required to decide the broader adequacy of gamification.

Keywords: gamification, learning motivation

ABSTRAK

Gamifikasi dalam pembelajaran mulai dikenal sebagai strategi untuk memperluas keterlibatan dan motivasi siswa. Konsepnya mencakup penerapan komponen hiburan, seperti poin, level, dan identitas, ke dalam lingkungan pembelajaran untuk menciptakan interaksi yang lebih interaktif dan mengikat. Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif pada motivasi bawaan siswa dan pemahaman materi pembelajaran. Rencana gamifikasi terpadu, yang mempertimbangkan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, sangat penting untuk keberhasilan pelaksanaannya. Meskipun gamifikasi menawarkan banyak manfaat, tantangan dalam penggunaannya, seperti perbedaan respons siswa terhadap komponen hiburan, juga harus diperhatikan. Strategi penelitian ini menggunakan survei tertulis untuk mengkaji pemikiran tentang penggunaan gamifikasi, yang menyoroti pentingnya rencana yang tepat dan pemahaman mendalam tentang studi otak tentang motivasi. Singkatnya, gamifikasi dapat

menjadi pendekatan yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan motivasi siswa untuk mengingat, tetapi memerlukan penilaian dan perubahan berkelanjutan untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan. Bantuan perenungan dalam berbagai pengaturan instruksi dasar diperlukan untuk memutuskan kecukupan gamifikasi yang lebih luas.

Kata Kunci: gamifikasi, motivasi belajar

A. Pendahuluan

Gamifikasi menjadi metode yang semakin populer dalam pendidikan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, konsep gamifikasi melibatkan penggabungan elemen permainan seperti level, poin, dan lencana ke dalam konteks pendidikan non-permainan. (Mulyanti et al., 2023) Unsur-unsur tersebut dimaksudkan untuk memberikan rasa pencapaian, keterampilan, dan kegembiraan yang serupa dengan bermain game dan, pada akhirnya, akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Penelitian oleh (Hamari et al., 2020) Dapat disimpulkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa, terutama karena dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui mekanisme seperti penghargaan dan ganjaran. Selain itu, penelitian dari

(Ariyanti Nurningtias & Majid, 2022) menyatakan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pendidikan tidak hanya efektif dalam meningkatkan motivasi siswa tetapi juga memberikan manfaat dalam hal peningkatan pemahaman materi pelajaran. (Nurjannah et al., 2021) menyatakan bahwa desain gamifikasi integratif yang memadukan tujuan pembelajaran dengan elemen permainan sangat penting untuk memastikan bahwa gamifikasi dapat secara efektif berkontribusi dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Mereka menegaskan bahwa keberhasilan gamifikasi dalam pendidikan didasarkan pada pemahaman yang jelas dan keselarasan elemen permainan dengan konteks pembelajaran.

Lebih lanjut, (Sharma & Sharma, 2023) menyoroti pentingnya implementasi gamifikasi yang tepat dalam lingkungan pendidikan untuk memaksimalkan manfaat yang ditawarkannya. Mereka menyarankan bahwa

gamifikasi yang baik tidak hanya melibatkan elemen permainan secara acak, tetapi juga harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan spesifik siswa agar dapat benar-benar efektif.

Dengan demikian, penerapan gamifikasi dalam pendidikan membawa dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, penerapan gamifikasi yang optimal membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang desain dan cara elemen-elemen permainan tersebut dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan analisis literatur untuk mengkaji beberapa studi empiris tentang penggunaan gamifikasi dalam pendidikan dasar. (Salimah, 2021) menyatakan bahwa metode kesusastaan merupakan cara yang efektif untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang suatu topik tertentu dengan mengumpulkan data dari banyak sumber. Perlunya melakukan analisis kritis terhadap data yang digunakan untuk memastikan keakuratan dan keandalan informasi ditekankan.

(Melfianora, 2019) menyoroti pentingnya sintesis informasi dari berbagai sumber dalam metode

kesusastraan. Proses ini membantu peneliti membuat argumen yang kuat dan mengidentifikasi kesenjangan dalam penelitian yang ada. Selain itu, disebutkan bahwa tinjauan pustaka yang baik dapat memberikan konteks yang dibutuhkan untuk penelitian lebih lanjut. (Cahyono et al., 2019) Penting untuk memahami konteks dan implikasi dari setiap sumber yang digunakan. Dengan demikian, analisis konten yang baik tidak hanya sekedar memeriksa teks; analisis konten juga mempertimbangkan tujuan, audiens, dan dampak dari karya yang dimaksud. Hal ini penting untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh dapat digunakan secara efektif dalam penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut adalah hasil dari kajian literatur mengenai gamifikasi dalam pendidikan. Analisis ini menyoroti pandangan dan temuan dari berbagai penelitian terkait pengaruh gamifikasi terhadap motivasi dan keterlibatan siswa.

1. (Permata & Kristanto, 2020) menyoroti pentingnya gamifikasi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi siswa. Dijelaskan beberapa elemen gamifikasi, seperti papan peringkat, lencana, dan poin, yang dapat

- meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.
2. (Liu et al., 2020) Menurut analisis literatur Liu dan rekan-rekan, gamifikasi memiliki dampak positif terhadap motivasi dan pengendalian diri siswa. Mereka percaya bahwa penggunaan elemen gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi akademik, terutama jika digunakan secara strategis.
 3. (Twiningsih, 2023) menjelaskan bahwa gamifikasi bukan hanya tentang menambahkan game elements ke dalam pendidikan, tetapi juga tentang memahami apa yang memotivasi siswa. Mereka mencatat bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa ketika dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan dan minat mereka.
 4. (Jeskris Lawalata et al., 2020) menyatakan bahwa gamifikasi dalam pendidikan bisa menjadi alat yang kuat untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, mereka juga mengingatkan bahwa implementasi yang buruk dapat menghasilkan hasil yang sebaliknya. Penting untuk memahami konteks pendidikan yang spesifik sebelum menerapkan gamifikasi.
 5. (Pangestu et al., 2019) mengembangkan model integratif gamifikasi yang menekankan bagaimana elemen-elemen gamifikasi dapat dikaitkan dengan teori motivasi. Mereka menggarisbawahi bahwa desain gamifikasi yang baik harus memanfaatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik untuk mencapai hasil yang optimal.
 6. (Mertayasa et al., 2022) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Mereka menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan motivasi yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tradisional.
 7. (Syuhada et al., 2023) memberikan panduan praktis untuk penerapan gamifikasi dalam pendidikan, menekankan pentingnya desain yang tepat untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Mereka juga menyoroti bahwa gamifikasi dapat meningkatkan kolaborasi antar siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif.
 8. (Rahmawati, 2023) sepakat bahwa meskipun gamifikasi memiliki potensi besar,

tantangan dalam implementasinya perlu diperhatikan. Mereka memperingatkan bahwa tidak semua siswa akan merespons dengan cara yang sama terhadap elemen permainan, sehingga penting untuk melakukan penyesuaian agar gamifikasi dapat diterima oleh semua siswa.

9. (Rahmania et al., 2023) mengusulkan bahwa gamifikasi dapat digunakan sebagai teknik untuk memotivasi siswa. Dalam penelitiannya, ia menunjukkan bahwa permainan dapat mendorong rasa ingin tahu dan partisipasi aktif dalam pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
10. (Fadilla & Nurfadhilah, 2022) menyoroti bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam e-learning. Dalam studi yang dilakukannya, ia menemukan bahwa elemen gamifikasi, seperti penghargaan dan tantangan, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi mereka.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menunjukkan

bahwa gamifikasi memiliki potensi yang signifikan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pendidikan. Meskipun ada tantangan dalam implementasinya, pemahaman yang mendalam tentang konteks pendidikan, karakteristik siswa, serta desain yang baik dan relevan dapat memaksimalkan dampak positif gamifikasi. Dengan pendekatan yang tepat, gamifikasi dapat mengubah pengalaman belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. Gamifikasi telah menjadi topik yang banyak dibahas dalam konteks pendidikan karena kemampuannya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Banyak peneliti telah menyoroti pentingnya penerapan elemen-elemen permainan dalam proses belajar mengajar, dan hasil studi menunjukkan dampak positif yang signifikan. (Jeskris Lawalata et al., 2020) mengawali diskusi dengan menekankan bahwa gamifikasi berfungsi sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa. Mereka menjelaskan bahwa elemen seperti poin, lencana, dan leaderboard dapat merangsang minat siswa, membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Mendukung hal ini, (Liu et al.,

2020) menyimpulkan dalam ulasan literatur mereka bahwa gamifikasi memiliki efek positif yang signifikan pada motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian mereka menunjukkan bahwa ketika elemen gamifikasi diterapkan secara strategis, pengalaman belajar dan hasil akademik siswa meningkat. Ini menegaskan pentingnya perencanaan yang matang dalam integrasi gamifikasi ke dalam kurikulum pendidikan.

Sementara itu, (Twiningsih, 2023) menambahkan dimensi penting dengan menjelaskan bahwa gamifikasi tidak hanya sekedar menambahkan elemen permainan, tetapi juga memahami motivasi siswa. Desain gamifikasi yang mempertimbangkan kebutuhan dan minat siswa dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Ini mengisyaratkan bahwa pendekatan yang dipersonalisasi dalam gamifikasi sangat krusial untuk keberhasilan implementasinya.

Di sisi lain, (Jeskris Lawalata et al., 2020) memperingatkan bahwa meskipun gamifikasi berpotensi kuat, implementasi yang buruk dapat menghasilkan efek sebaliknya. Mereka mengingatkan pentingnya memahami konteks pendidikan yang spesifik sebelum menerapkan gamifikasi. Pengetahuan ini penting untuk meminimalkan risiko kegagalan dan memastikan bahwa gamifikasi berjalan sesuai harapan. Konsep

ini diperkuat oleh (Mudiana et al., 2022) yang mengembangkan model integratif gamifikasi. Mereka menekankan bahwa elemen gamifikasi harus dihubungkan dengan teori motivasi, baik intrinsik maupun ekstrinsik, untuk mencapai hasil optimal. Dengan kata lain, desain yang baik dalam gamifikasi harus berakar pada pemahaman tentang apa yang memotivasi siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Hakeu et al., 2023) ditemukan bahwa penerapan gamifikasi dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi menunjukkan motivasi dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Ini membuktikan bahwa gamifikasi bisa menjadi alternatif efektif dalam pengajaran. (Barber, 2021) juga menekankan pentingnya desain yang tepat dalam penerapan gamifikasi. Mereka memberikan panduan praktis yang dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan meningkatkan kolaborasi antar siswa. Dengan lingkungan belajar yang interaktif, gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong kerja sama di antara mereka. Namun, (Rahmawati, 2023) mengingatkan bahwa tantangan dalam implementasi gamifikasi harus diperhatikan. Tidak semua siswa akan merespons elemen permainan

dengan cara yang sama, sehingga penting untuk melakukan penyesuaian agar gamifikasi dapat diterima oleh semua siswa. Penyesuaian ini dapat meningkatkan efektivitas gamifikasi dalam mendukung pembelajaran. Sementara itu, (Shaliha & Fakhzikril, 2022) mengusulkan penggunaan gamifikasi sebagai teknik untuk memotivasi siswa. Penelitian mereka menunjukkan bahwa permainan dapat mendorong rasa ingin tahu dan partisipasi aktif dalam pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat merangsang minat belajar yang lebih besar. (Fadilla & Nurfadhilah, 2022) menyoroti bahwa gamifikasi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam konteks e-learning. Mereka menemukan bahwa elemen gamifikasi, seperti penghargaan dan tantangan, dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran daring.

E. Kesimpulan

Berdasarkan tinjauan literatur yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa teknik gamifikasi mempunyai potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Gamifikasi

mengintegrasikan elemen permainan seperti badge, papan skor, dan tantangan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini membantu meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sebuah studi oleh (Permata & Kristanto, 2020) menyoroti bahwa elemen gamifikasi seperti poin dan papan peringkat dapat menjadi alat yang efektif untuk merangsang minat siswa dan meningkatkan keterlibatan. (Liu et al., 2020) menguatkan hasil tersebut dengan menyimpulkan bahwa gamifikasi mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap motivasi dan kinerja akademik siswa, terutama bila diterapkan secara strategis. Dalam konteks ini, penting untuk merancang gamifikasi yang tidak hanya menambahkan elemen permainan tetapi juga memahami motivasi siswa, seperti yang dijelaskan (Twingsih, 2023) Namun, penerapan gamifikasi bukannya tanpa tantangan. Jeskris (Jeskris Lawalata et al., 2020) mengingatkan bahwa penerapan yang tidak tepat dapat menimbulkan dampak sebaliknya. Oleh karena itu, penting

untuk memahami konteks pendidikan spesifik sebelum menerapkan elemen gamifikasi. Lebih lanjut (Pangestu et al., 2019) menyoroti bahwa desain gamifikasi yang baik harus memanfaatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik untuk mencapai hasil yang optimal. Gamifikasi memiliki banyak manfaat, namun keberhasilannya terutama bergantung pada perencanaan yang matang, pemahaman mendalam tentang karakteristik siswa, dan desain yang tepat. Tantangan seperti kebutuhan pelatihan guru dan sumber daya untuk merancang sistem gamifikasi yang efektif juga perlu diatasi. Secara keseluruhan, gamifikasi adalah pendekatan yang efektif dan inovatif untuk memotivasi siswa belajar, namun memerlukan evaluasi dan penyesuaian berkelanjutan untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan. Penelitian lebih lanjut dalam konteks pendidikan dasar yang berbeda masih diperlukan untuk memastikan efektivitas dan kemampuan adaptasi gamifikasi secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti Nurningtias, R., & Majid, N. W. A. (2022). Gamifikasi Sebagai Peningkatan Pengetahuan dan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 5(2).
<https://doi.org/10.36765/jp3m.v5i2.523>
- Barber, C. S. (2021). When Students are Players: Toward a Theory of Student-Centric Education Gamification Systems. *Journal of Information Systems Education*, 32(1).
- Cahyono, E. A., Sutomo, & Harsono, A. (2019). Literatur Review: Panduan Penulisan dan Penyusunan. *Jurnal Keperawatan*.
- Fadilla, D. A., & Nurfadhilah, S. (2022). Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Inovasi Kurikulum*, 19(1).
<https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2).
<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hamari, J., Thibault, M., & Hassan, L. (2020). Introduction to the Minitrack on Gamification. *Proceedings of the 53rd Hawaii International Conference on System Sciences*.
<https://doi.org/10.24251/hicss.2020.148>
- Jeskris Lawalata, D., Isabella Palma, D., & Sri Pratini, H. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan

- Strategi Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa. *In Prosandika Unikol (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 1.
- Liu, S., Ye, Z., Zhang, H., & Wu, G. (2020). Study on the Training Mode of Network Security Practical Talent in Vocational and Technical College Based on Gamification and Leveling up. *International Journal of Education, Culture and Society*, 5(4).
<https://doi.org/10.11648/j.ijecs.20200504.13>
- Melfianora. (2019). Penulisan Karya Tulis Ilmiah dengan Studi Literatur. *Open Science Framework*.
- Mertayasa, I. M., Astawan, I. G. A., & Gading, I. K. (2022). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA GAMIFIKASI- KAHOOT BERBASIS HOTS TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2).
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>
- Mudiana, I. G. N. K., Astawan, I. G., & Sanjaya, D. B. (2022). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN GAMIFIKASI TERHADAP EFIKASI DIRI DAN HASIL BELAJAR IPA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2).
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.687>
- Mulyanti, F., Abidin, Y., & Suharto, N. (2023). PENGARUH FLIPPED CLASSROOM BERBASIS GAMIFIKASI DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7594>
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). EFEKTIFITAS GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189–193.
<https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492>
- Pangestu, R., Netriwati, N., & Putra, R. W. Y. (2019). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR GAMIFIKASI BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING LEARNING (CTL) PADA MATERI PELUANG. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1).
<https://doi.org/10.31000/prima.v3i1.848>
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2).
<https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). PEMANFAATAN GAMIFICATION QUIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2).
<https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- Rahmawati, N. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Pinisi Journal of Science & Technology*.
- Salimah, Z. (2021). Literatur Review:

- Turnover Intention. *Youth & Islamic Economic Journal*, 1(1).
- Shaliha, M. A., & Fakhzikril, M. R. (2022). Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*, 19(1). <https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608>
- Sharma, D., & Sharma, J. (2023). EVOLUTION OF GAMIFICATION, ITS IMPLICATIONS, AND ITS STATISTICAL IMPACT ON THE SOCIETY. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 4(2SE). <https://doi.org/10.29121/shodhko.sh.v4.i2se.2023.456>
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Giri Persada, A. (2023). PENGEMBANGAN GAMIFIKASI PADA PELAJARAN MATEMATIKA SD DENGAN METODE ADDIE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1). <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>
- Twiningsih, A. (2023). Penggunaan Media Padlet Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Education Transformation: Jurnal Ilmiah Insan ...*, November.